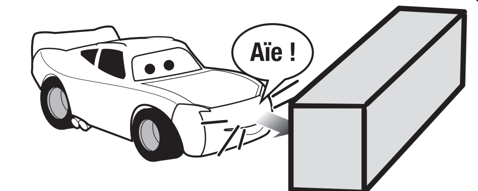
Programmation d'une séquence :
1. Vous pouvez entrer jusqu'à 15 commandes. Une fois que vous avez fini, appuyez sur le bouton « go ».
2. Si vous n'appuyez pas sur "go", ou si vous appuyez sur un autre bouton, la voiture se mettra en « mode veille ».
3. Si le pare-choc avant de Flash McQueen heurte un objet, il dira une phrase amusante et ira en marche arrière.



CONSEILS

Chaque bouton audio dit plusieurs phrases. Chaque fois que vous appuyez sur un bouton, il déclenchera une phrase nouvelle. Par exemple, la bouton des questions joue ces phrases :



1. "Tu as vu… mon meilleur ami ?"
2. "Où est la station-service la plus proche ?"
3. "Où est Radiator Springs ?"
4. "Où est l'autoroute ?"
5. "J'ai pris le mauvais embranchement ?"
6. "Waou… Où suis-je ?

Flash McQueen se souvient de la phrase si elle est a été dite entièrement, ou si c'est la dernière phrase entendue après avoir appuyé sur ce bouton.

Pour maintenir une trajectoire en ligne droite, utiliser le bouton de réglage de la direction sous la voiture, comme illustré. Réglez en fonction de l'ajustement nécessaire.

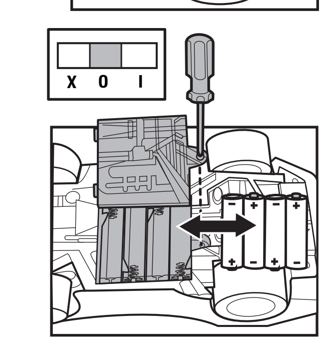
Si le véhicule ne fonctionne pas correctement, positionnez l'interrupteur sur ARRÊT pendant 10 secondes, puis de nouveau sur MARCHE.

À L'ENVERS

Bouton de réglage de la direction

ATTENTION ! Pour éviter tout incident, tenir les cheveux éloignés des roues. Il n'est pas recommandé d'utiliser ce produit sur une surface sale ou mouillée. Ne pas immerger dans l'eau.

INSTALLATION/REMPLACEMENT DES PILES

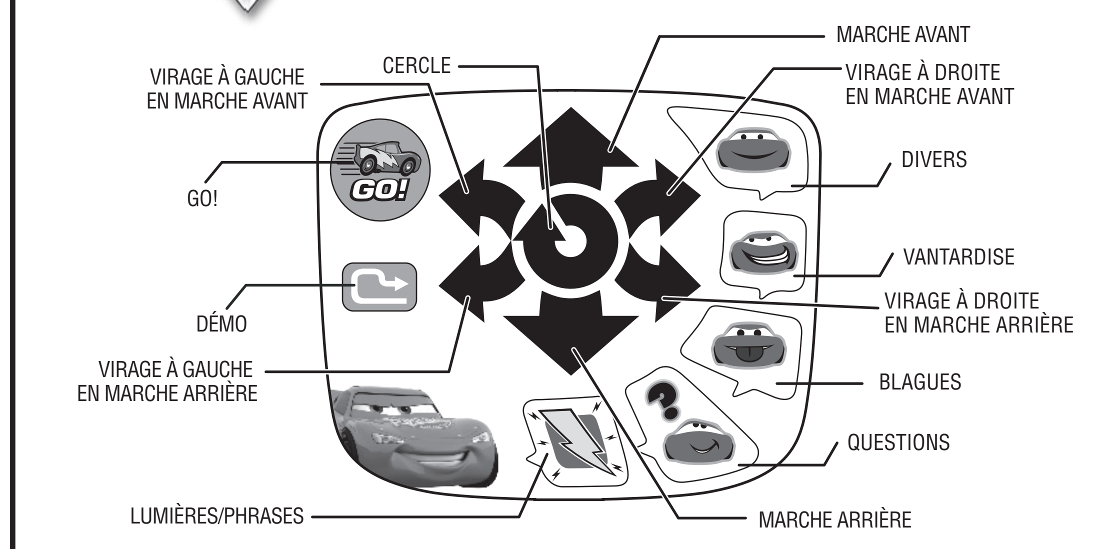


- Positionnez l'interrupteur sur ARRÊT avant de remplacer les piles.
- Utiliser un tournevis cruciforme (non inclus).
- Retirer les piles incluses (pour l'essai du jouet uniquement) et les jeter dans un conteneur réservé à cet usage.
- Insérer 4 piles alcalines neuves AA (LR6), non fournies, comme indiqué à l'intérieur du compartiment. our une durée plus longue, utiliser des piles alcalines uniquement.
- Si le moteur du véhicule ralentit, si les lumières faiblissent ou si les sons ralentissent ou deviennent inaudibles, remplacez les piles.

Mises en garde au sujet des piles

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles:
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien respecter le sens des polarités (+) et (-), et toujours suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-524-8697.



MODE D'EMPLOI

4+ MATTEL H8046-0721

Ce mode d'emploi contient des informations importantes. Conservez-le pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.

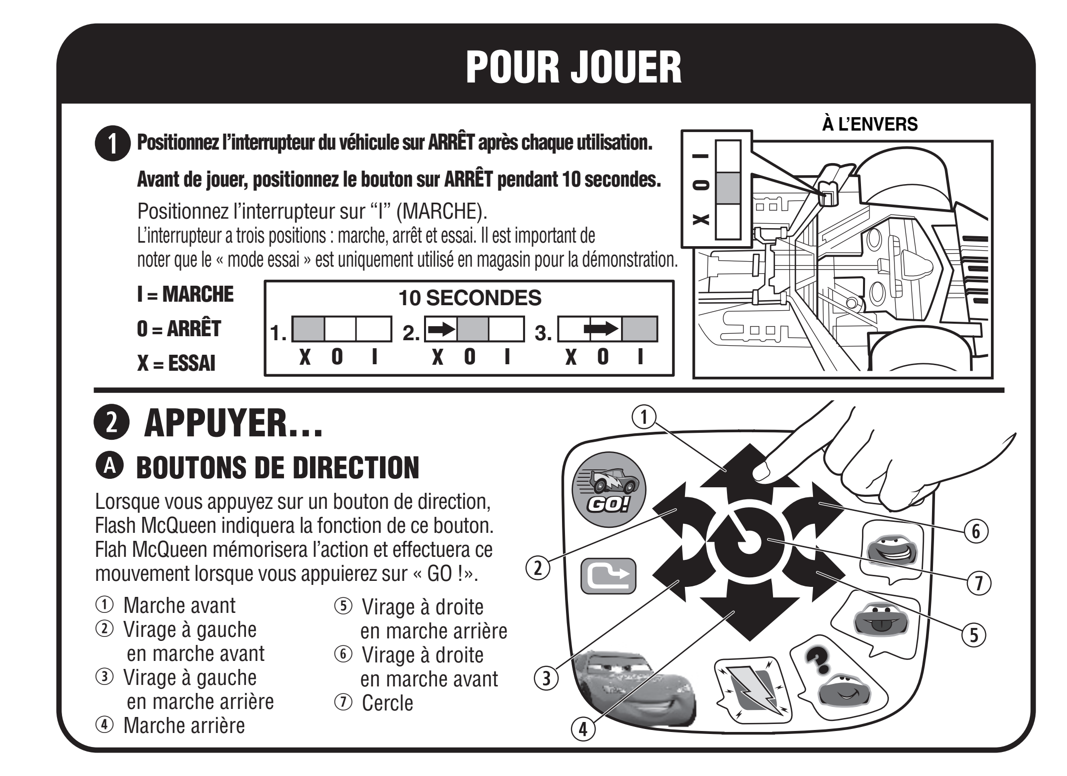
POUR JOUER

1 Positionnez l'interrupteur du véhicule sur ARRÊT après chaque utilisation.

Avant de jouer, positionnez le bouton sur ARRÊT pendant 10 secondes.

Positionnez l'interrupteur sur "I" (MARCHE).
L'interrupteur a trois positions : marche, arrêt et essai. Il est important de noter que le « mode essai » est uniquement utilisé en magasin pour la démonstration.

I = MARCHE
0 = ARRÊT
X = ESSAI



2 APPUYER…

A BOUTONS DE DIRECTION

Lorsque vous appuyez sur un bouton de direction, Flash McQueen indiquera la fonction de ce bouton. Flah McQueen mémorisera l'action et effectuera ce mouvement lorsque vous appuierez sur « GO !».

① Marche avant
② Virage à gauche en marche avant
③ Virage à gauche en marche arrière
④ Marche arrière
⑤ Virage à droite en marche arrière
⑥ Virage à droite en marche avant
⑦ Cercle

B BOUTONS AUDIO

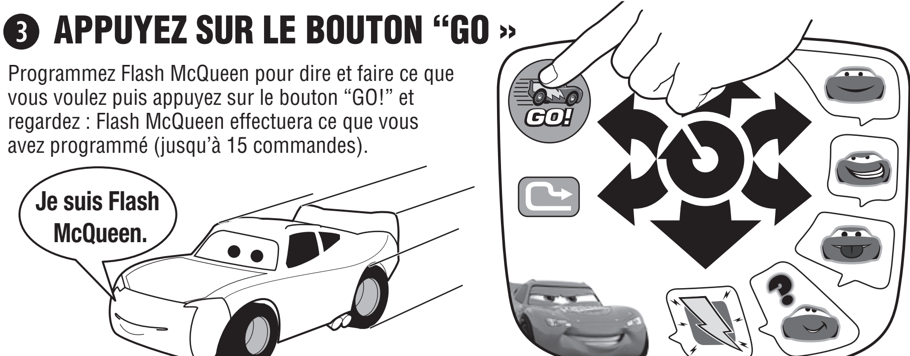


- Chaque bouton audio dit plusieurs phrases.
- Chaque fois que vous appuyez sur un bouton, vous entendrez une nouvelle phrase.
- Flash McQueen se souviendra de la phrase et la jouera lorsque vous appuierez sur "GO !", si la phrase a été dite entièrement ou si c'est la dernière phrase émise après avoir appuyé sur ce bouton. Ainsi, vous pouvez écouter toutes les phrases de chaque bouton sans les programmer en appuyant de nouveau sur le bouton avant la fin de la phrase.
- Parfois, Flash McQueen n'en fait qu'à sa tête, et il réagira et parlera tout seul !
- Si vous appuyez sur [bouton] ,Flash McQueen effectuera son « numéro » pour vous.
- La bouche de Flash McQueen bougera uniquement après avoir appuyé sur le bouton « GO » !

① Divers
② Vantardise
③ Blagues
④ Questions
⑤ Lumières et phrases

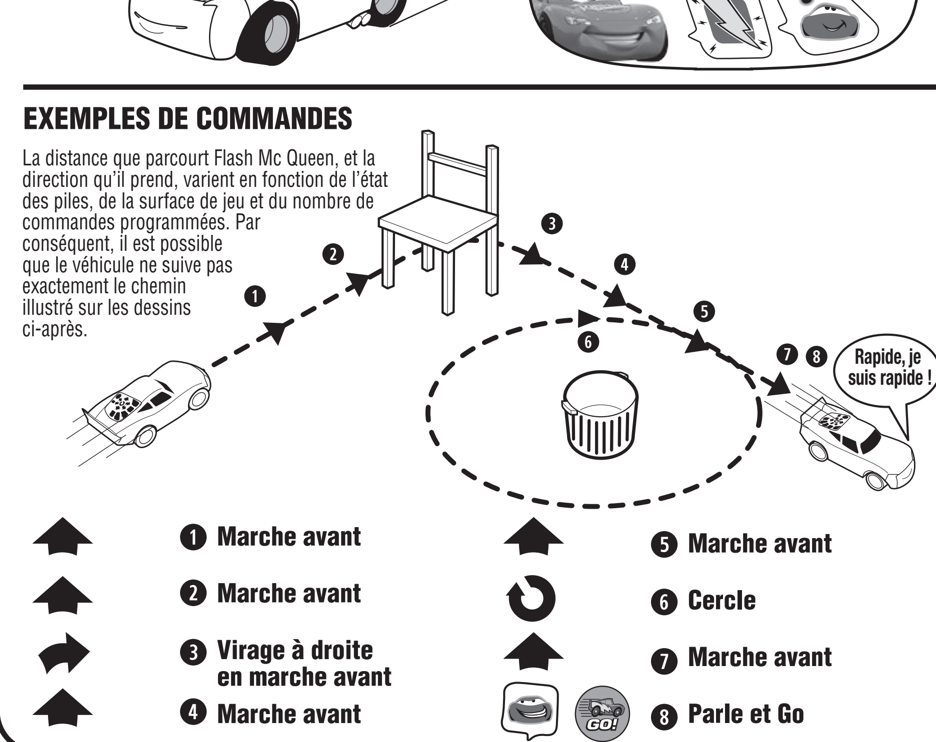
3 APPUYEZ SUR LE BOUTON "GO »

Programmez Flash McQueen pour dire et faire ce que vous voulez puis appuyez sur le bouton "GO!" et regardez : Flash McQueen effectuera ce que vous avez programmé (jusqu'à 15 commandes).

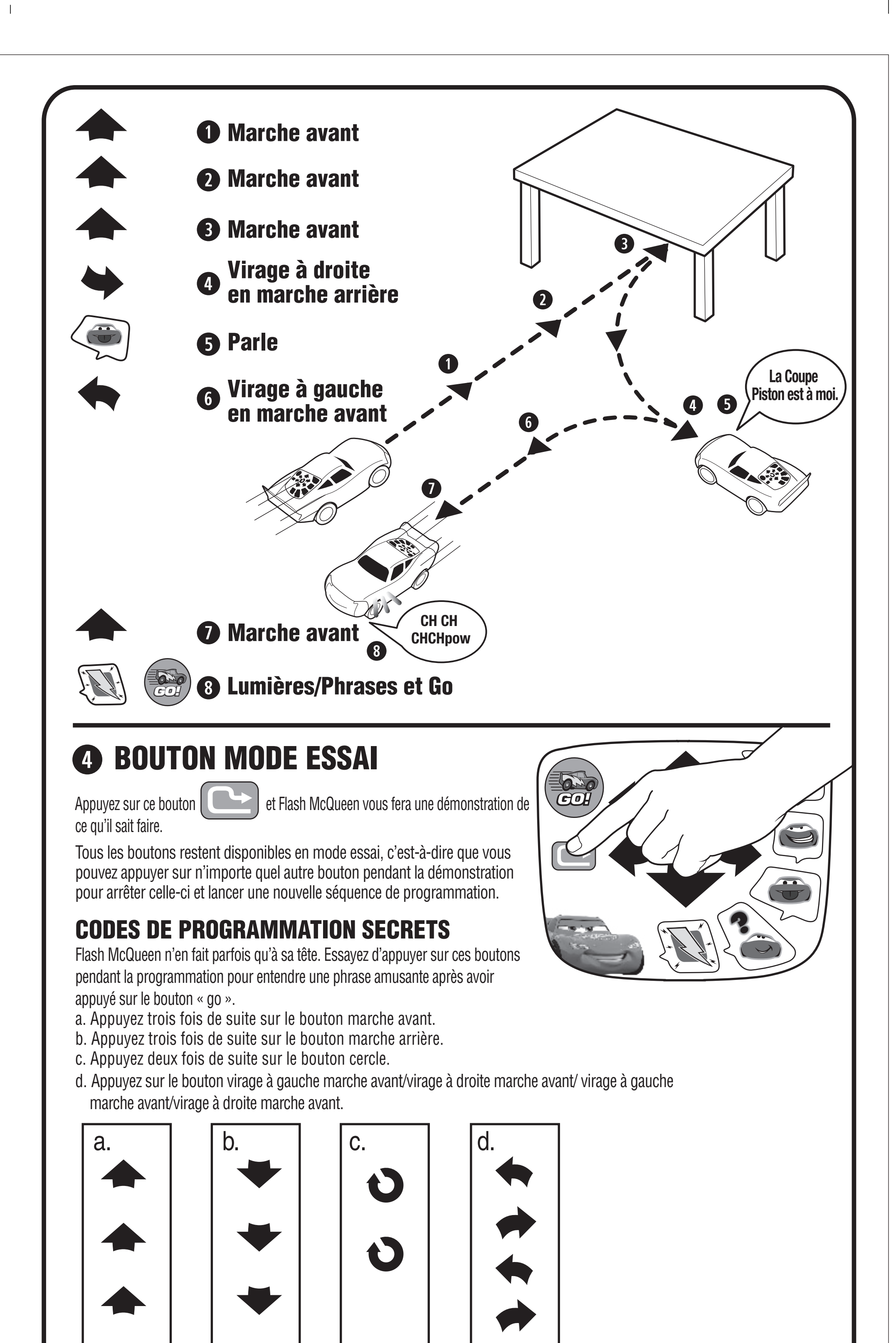


EXEMPLES DE COMMANDES

La distance que parcourt Flash Mc Queen, et la direction qu'il prend, varient en fonction de l'état des piles, de la surface de jeu et du nombre de commandes programmées. Par conséquent, il est possible que le véhicule ne suive pas exactement le chemin illustré sur les dessins ci-après.



1 Marche avant
2 Marche avant
3 Virage à droite en marche avant
4 Marche avant
5 Marche avant
6 Cercle
7 Marche avant
8 Parle et Go



1 Marche avant
2 Marche avant
3 Marche avant
4 Virage à droite en marche arrière
5 Parle
6 Virage à gauche en marche avant
7 Marche avant
8 Lumières/Phrases et Go

4 BOUTON MODE ESSAI

Appuyez sur ce bouton [bouton] et Flash McQueen vous fera une démonstration de ce qu'il sait faire.

Tous les boutons restent disponibles en mode essai, c'est-à-dire que vous pouvez appuyer sur n'importe quel autre bouton pendant la démonstration pour arrêter celle-ci et lancer une nouvelle séquence de programmation.

CODES DE PROGRAMMATION SECRETS

Flash McQueen n'en fait parfois qu'à sa tête. Essayez d'appuyer sur ces boutons pendant la programmation pour entendre une phrase amusante après avoir appuyé sur le bouton « go ».

a. Appuyez trois fois de suite sur le bouton marche avant.
b. Appuyez trois fois de suite sur le bouton marche arrière.
c. Appuyez deux fois de suite sur le bouton cercle.
d. Appuyez sur le bouton virage à gauche marche avant/virage à droite marche avant/ virage à gauche marche avant/virage à droite marche avant.

a. b. c. d.

